

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kartu angka menurut Hurlock (1978) dalam Susanto (2011:107) seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak di antaranya konsep bilangan.

Diungkapkan oleh Yew (2002) dalam Susanto (2011:103) beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak di antaranya adalah : 1) buat pelajaran mengasyikkan. 2) Ajak anak terlibat secara langsung. 3) Bangun keinginan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung. 4) Hargai kesalahan anak jangan menghukumnya. 5) Fokus pada apa yang anak capai.

Pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar). Pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang lebih tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak (Masito, dkk., 2007:1.20).

Sebagaimana dinyatakan dalam undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur format yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik untuk siap memasuki jenjang berikutnya.

Sebagai guru di Taman Kanak-Kanak, setiap hari selalu mengamati kegiatan anak didik di sekolah, apa saja yang mereka lakukan. Beberapa dari mereka lebih tertarik pada kegiatan bermain puzzle, dan menyusun balok. Sebagian lainnya terlihat lebih antusias bermain ayunan, kejar-kejaran, prosotan, dan bahkan ada yang hanya mengamati temannya sambil tersenyum melihat tingkah laku teman-temannya.

Setiap anak akan mengalami masa-masa pertumbuhan dan perkembangan pada berbagai dimensi. Perkembangan anak tidaklah sama karena setiap individu memiliki tempo dan perkembangan yang berbeda. Apabila anak diberikan stimulasi edukasi secara intensif dari lingkungannya maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Dalam kegiatan pembelajaran beberapa anak akan lebih memahami materi yang diberikan guru jika materi tersebut disampaikan secara visual, misalnya dengan gambar-gambar. Anak yang lainnya akan lebih cepat mengerti atau menangkap materi yang diberikan melalui nyanyian atau gerakan-gerakan. Ada anak yang aktif, dan ada yang hanya diam. Perbedaan-perbedaan yang ada menunjukkan bahwa setiap anak adalah unik. Setiap anak akan memiliki minat, pengalaman dan gayanya masing-masing. Hal ini menuntut agar guru dapat melakukan strategi yang berbeda-beda agar anak dapat berhasil.

Usia dini bukanlah saat untuk menciptakan Einstein baru, akan tetapi lebih untuk meletakkan pondasi yang kuat mengenal bilangan, mengembangkan pemahaman akan berbagai kegunaan ilmu matematika, dan menumbuhkan kesenangan. Anak-anak usia dini adalah makhluk yang ingin mengumpulkan informasi dengan panca indranya. Informasi ini secara bertahap “diproses” dan akhirnya menjadi bagian dari pemahaman.

Hal yang perlu diperhatikan bahwa banyaknya pengetahuan baru yang diperoleh anak akan sangat tergantung dari kemampuan dan kreativitas seorang guru untuk mengembangkan kegiatan dan melengkapi alat-alat dan sarana penunjang yang diperlukan,

bagaimana cara guru mengembangkan potensi-potensi yang ada pada anak didiknya, bagaimana cara guru menerangkan atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang timbul dari anak serta sejauhmana pengetahuan dan kemampuan guru memahami masa peka anak untuk menerima kegiatan.

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, kesempatan, dan kemampuan anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Media pembelajaran yang baik sangat diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas tinggi. Media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif.

Kartu angka merupakan media belajar yang dapat mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada anak didik. Jika program ini didesain dan dikembangkan dengan baik, maka penggunaan media kartu angka ini dapat berfungsi untuk mempermudah anak dapat mengerti akan materi yang diberikan.

Dengan kegiatan-kegiatan pengembangan konsep bilangan banyak sekali bahan dan kesempatan bagi anak untuk mengamati, melihat, membandingkan serta menemukan hubungan sebab akibat untuk memperoleh pengetahuan baru, misalnya guru membuat media atau alat peraga dari berbagai bahan bekas yang mudah penggunaannya dan tidak berbahaya bagi anak, salah satunya dengan membuat kartu angka, sehingga anak dengan mudah menyebutkan dan menghubungkan dengan konsep yang ada di sekitarnya.

Fenomena yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Kalegowa bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di Taman Kanak-Kanak masih kurang. Untuk mengajarkan anak konsep bilangan dengan menggunakan jari tangan, tidak mendapatkan respon dari anak didik ini disebabkan kegiatan ini sudah biasa dilakukan di rumah, hal ini sudah dianggap biasa oleh anak didik walaupun konsep yang sebenarnya belum dipahami

betul oleh anak didik, untuk itu guru berupaya mencari jalan keluar dari permasalahan ini dengan menggunakan kartu angka, dengan menggunakan media ini diharapkan ada perhatian dan minat anak untuk mempelajari konsep bilangan.

Kartu angka merupakan salah satu media yang sangat disukai anak-anak apalagi tampilan dan warnanya yang menarik, kartu angka atau media pembelajaran dapat dibuat oleh guru dengan tujuan untuk memvisualisasikan pesan yang ingin disampaikan kepada anak didik, dan kartu angka yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan. Misalnya anak diperkenalkan dahulu dengan angka 1 sampai 10 setelah anak mengetahui dan mampu menyebutkan angka tersebut dengan baik dan benar kemudian guru melanjutkan dengan menggunakan konsep yang lebih jelas yaitu dengan cara satu = O, dua = OO, dan tiga = OOO atau dengan menggunakan tutup botol / galon, pensil, kancing, dan lain-lain, dengan menghitung dan memperlihatkan secara langsung dan jelas, dimulai angka satu letakkan tutup botol satu, dua, tiga dan seterusnya secara berurutan, selain itu cara mengajarkan konsep bilangan yang lain yaitu guru menyuruh salah satu anak didik dengan cara “Aldi, bawalah 2 buah buku gambar kesini, buku gambarnya ada berapa anak-anak? 2 ibu guru, Aldi sekarang bawa lagi 3 buku yang berwarna merah, letakkan dekat buku gambar yang 2 tadi, “ayo sekarang kita lihat ada berapa buku, ada 5 bu. Ya itulah bilangan 5.

Di Taman Kanak-Kanak sebenarnya anak sudah belajar konsep bilangan secara tidak langsung melalui kegiatan bermain yaitu ketika anak-anak “lomba berlari” dan menghitung satu, dua, tiga, dan mereka berlari dan yang sampai duluan menyatakan saya menang. Atau anak sedang bermain kelereng, anak yang lain menyatakan kelereng saya lebih banyak berarti saya yang menang dan melalui kegiatan ini guru mengambil kesempatan ini untuk mengajarkan anak konsep lebih banyak, lebih sedikit, lebih besar, lebih kecil dan jumlah yang sama.

Matematika saat ini sering menjadi momok bagi anak-anak karena tidak disampaikan dengan menyenangkan. Padahal dalam kehidupan sehari-hari sepertinya anak-anak tidak terlepas dari matematika. Untuk itulah kita sebagai guru harus mampu mengemas kegiatan berhitung dengan menarik dan kita harus kreatif sehingga matematika bagi anak sangat menyenangkan.

Belajar berhitung secara alami adalah jalan terbaik bagi anak yang sedang belajar keterampilan matematika. Keberadaan guru sangat penting karena kepercayaan diri akan membantu anak memperoleh konsep matematika yang baru. Belajar dengan mengalami secara langsung adalah cara yang terbaik bagi anak yaitu mendorong anak-anak berbicara mengenai konsep-konsep angka tanpa rasa takut salah, dengan menggunakan beberapa permainan kegiatan ini akan lebih menyenangkan misalnya dengan menggunakan kartu angka yang menarik anak diajak untuk melihat berapa jumlah gambar yang ada dalam kartu tersebut dan menyebutkannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan pengembangan ini yaitu “Bagaimanakah pengembangan kartu angka dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak di Taman Kanak-Kanak Kalegowa Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa?”.

C. Tujuan Tindakan Pembelajaran

Tujuan dari pembelajaran ini untuk mengetahui pengembangan kartu angka dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak di Taman Kanak-Kanak Kalegowa Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Tindakan Pembelajaran

Manfaat yang diharapkan dari tindakan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a) Bagi lembaga pendidikan, dapat menjadi bahan informasi dalam pengembangan kartu angka dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak di Taman Kanak-Kanak Kalegowa Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.
- b) Bagi penulis, menjadi bahan masukan dalam meneliti dan pengembangan kartu angka dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak di Taman Kanak-Kanak Kalegowa Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru/pendidik, dapat digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pengenalan kartu angka dalam mengenalkan konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak Kalegowa.
- b) Bagi pembaca/orang tua, diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk pengenalan kartu angka dalam mengenalkan konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak Kalegowa.